

ネットビジネス 本命はこれだ iモード、プレステ2の野望

個人生活を刺激する流行情報誌

日経トレンド

TRENDY

日経トレンド7月号
臨時増刊号

受入
平成

12.7.3

(株)ソフトウェア

ネットビジネス 本命はこれだ

iモードvsプレステ2vsBSデジタルTV...

ネット端末の主演は 決まった!

有料でも売れる

これがデジタル コンテンツの未来だ

ADSL、光ファイバー、CATV、携帯電話...

高速・常時接続の トップランナー

ITベンチャー 本当の実力

トップの経歴、事業内容...有力20社の「通信簿」

ECサイト ヒットの法則

どうすれば売れる!
人気サイト経営者が明かす必ず儲けるコツ

次のデファクトは何か

ネットを制する最新技術

ブラウザ、圧縮技術、決済システム...
ライバル対決10番勝負

「電子仮想市場」はBtoBの本命か

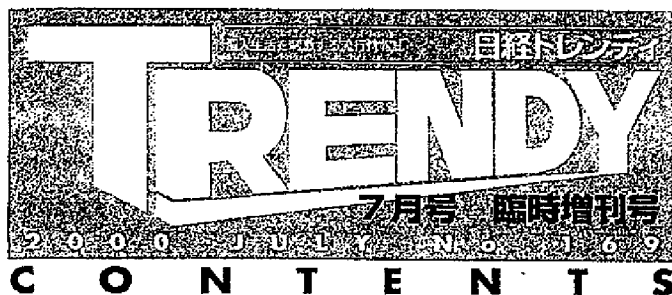
「ビジネスモデル特許」の裏表

「ネット専業銀行」は成功するか

「プライベートプロバイダ」続出の理由

「日韓ECサミット」に見た韓国ベンチャーパワー

定価 **550**円
日経ホーム出版社



次の一手が見えた！

ネットビジネス 本命はこれだ

Comers and Goners.

ポストPCの座を奪うのは誰か

ネット端末の主役は決まった！

携帯電話 1モード年内1000万台突破へ！W-CDMA登場で人気に拍車

ゲーム機 プレステ2のゲーム・音楽・映画配信計画は離陸するのか

PDA パーム軍団がザウルス包囲網。日本発PDAが生き残る道

簡単端末 「テレビでみんなでインターネット」は今度こそ成功する？

カーナビ ETCと連動して、走りながら音楽を自在にダウンロード

デジタルTV BSデジタルは情報家電の主役になれるか

ホームネットワーク 家電、AV、PC…すべてがつながる時代の到来8

What's in there?

デジタルコンテンツの未来

コンテンツ大手が次に仕掛けること

【ソフトバンク】160億円事業に成長したISIZE 【創刊】「ウォーカー」ブランドでネット専門会社設立 【吉本興業】KDDと組み、なんぼグランド花月をネットで展開 【CCC】iモードで割引クーポン発行、ネットを店舗と結び

激戦ジャンルの勝者を完全予測

ゲーム 本・マンガ 音楽配信 女性専用サイト ネットアイドル ニュース テレビ32

Broadband Internet

高速・常時接続のトップランナー

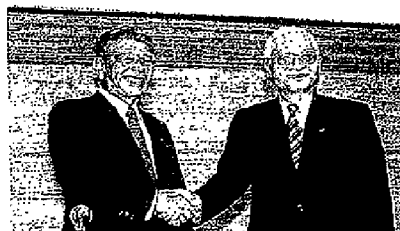
ADSL 新興、キャリア系、CATV局がエリア拡大に向け水面下で先陣争い

光ファイバー NTTが10MのFTTH実験開始。光接続も試験サービス間近

ISDN IP接続 月額4950円に申し込み殺到。常時接続が一気に普及か

CATV グループ化によるスケールメリット武器にADSL、IP接続に対抗

無線/携帯電話 ソニーが無線で通信事業に参入。次世代携帯電話の課題は？112



Winners and Losers.

ITベンチャー 本当の実力

バブルか本物か、生き残る企業はどれだ

●意外な「関係」を発見！有望ベンチャーの相関図を一挙公開 ●モバイル、eコンビニ、ソフト開発...トップ20人はこう考える ●新市場を拓く—29歳東西ネットスーパー社長奮戦記87

Why are they selling well?

ECサイト ヒットの法則

売れる秘密が全部分かった！

●人気通販ホームページの運営者が明かす ネットで必ず儲けるコツ124

New Tech on the Net.

ネットを制する最新技術 次のデファクトは何だ？

〈ブラウザ〉〈オンライン決済〉〈ストリーミング再生ソフト〉〈圧縮・配信・著作権保護〉〈小型メモリーカード〉〈CPU〉〈OS〉〈ディスプレイ〉〈電池〉〈組み込みブラウザ〉

●ライバル対決10番勝負59

What's on and around the Net?

「電子仮想市場」はBtoBの本命か

「ビジネスモデル特許」の裏表

「ネット専業銀行」は成功するか80

The Korean Ventures are Coming.

「日韓ECサミット」に見た韓国ベンチャーパワー

.....108

"Different" Providers.

「プライベートブランド・プロバイダ」の魅力146

Net Business Show

ネットビジネスの最先端が分かる イベントカレンダー

.....144

Cover Design / 市橋信二
©日経ホーム出版社 2000 (本誌掲載の写真・記事の無断転載を禁じます)
R本誌の全部または一部を無断で複製(コピー)することは、著作権法上での例外を除き、禁じられています。本誌からの転写を希望される場合は、日本複写権センター (03-3401-2382) 及び日経ホーム出版社編集本部(03-5411-3080)にご連絡ください。

日経TRENDY読者アンケートのお願い

編集部では、読者の皆さんの声を誌面作りに生かしたいと考えています。下記のアンケートの答えを左のハガキにご記入の上、編集部までお寄せ下さい。切手は不要です。アンケートをお寄せい

ただいた方の中から毎月30名様に、TRENDY 特製テレホンカードをプレゼントいたします。

- Q1. あなたはどの記事が読みたくて今月号を買いましたか？
(複数回答可、記事の番号を下のリストから選択して下さい)
- Q2. あなたは今月号の中で、どの記事が面白く、役に立ちましたか？
(複数回答可、記事の番号を下のリストから選択して下さい)
- Q3. あなたは今月号の中で、どの記事がつまらなかったですか？
(複数回答可、記事の番号を下のリストから選択して下さい)

今月号の記事

1. ネット端末の主役が決まった！ (P8)
2. デジタルコンテンツはこう変わる (P32)
3. ネットを制する新技術 (P59)
4. ITベンチャー本当の実力 (P87)
5. 高連発時接続のトップランナー (P112)
6. ECサイトヒットの法則 (P124)
7. 電子仮想市場はB to Bの本命か (P80)
8. ビジネスモデル特許の発表 (P82)
9. ネット専業銀行は成功するか (P84)
10. 韓国のネットベンチャーパワー (P108)
11. ネットビジネス関連イベント情報 (P144)
12. プライベートブランドプロバイダ (P146)



- Q4. あなたは今月号の内容を最初にどこで知りましたか？
1. 店頭で見て 2. 知人に聞いて 3. 新聞広告で 4. インターネットで見 5. 半内ボスターで見て 6. その他 (具体的に)
- Q5. あなたは今月号をどこで買いましたか？
1. 自宅近くの書店 2. 勤務先近くの書店 3. コンビニ 4. 駅の売店 5. 大学生協 6. パソコン店 7. 定期購読 8. その他 (具体的に)
- Q6. 日経TRENDYをどれくらいの頻度で購入していますか？
1. 毎月買う 2. 年7冊以上 3. 年6冊以下 4. 初めて買った
- Q7. 1カ月で何冊雑誌を購入しますか？
1. 1冊 2. 2冊 3. 3冊 4. 4冊 5. 5冊以上
- Q8. よく買う雑誌はどれですか？ (複数回答可)
1. 日経ビジネス 2. 日経エンタテインメント！ 3. 日経クリック 4. 日経ベストPC 5. 日経01 6. ASAHIパソコン 7. 日経マネー 8. あるじゃん 9. DIME 10. モノマガジン 11. 特選街 12. SPA! 13. BART3230 14. BRUTUS 15. 東京ウォーカー 16. 東京一週間 17. メンズウォーカー 18. Hanako 19. 週刊ダイヤモンド 20. NAVI 21. BE-PAL
- Q9. 購読している新聞は？ (複数回答可)
1. 日本経済新聞 2. 日経産業新聞 3. 朝日新聞 4. 読売新聞 5. 毎日新聞 6. 産経新聞 7. 北海道新聞 8. 中日新聞 9. 西日本新聞 10. 夕刊紙 11. スポーツ紙 12. 新聞はとっていない

- Q10. パソコンを使っていますか？
1. 家で所有している 2. 会社で使っている 3. 家と会社両方で使っている 4. 持っていない
- Q11. 家で所有している場合、その台数は？
1. 1台 2. 2台 3. 3台以上 4. 持っていない
- Q12. パソコン歴は？
1. 1年未満 2. 3年未満 3. 5年未満 4. 10年未満 5. 10年以上 6. 使用経験なし
- Q13. パソコンの利用頻度は？
1. ほぼ毎日 2. 週に4~5回 3. 週に2~3回 4. 週に1回程度 5. 月に2~3回 6. 月に1回程度 7. 使用経験なし
- Q14. 1日のパソコン利用時間 (使う日の平均) は？
1. 1時間未満 2. 3時間未満 3. 5時間未満 4. 10時間未満 5. 10時間以上
- Q15. 家でのパソコンの使用目的は？ (複数回答可)
1. インターネット 2. 自分のホームページを作成・運営 3. 電子メール 4. 自宅での仕事 5. ハガキや住所録の作成 6. デジタルカメラの画像などの編集・保存 7. デジタルビデオカメラの動画編集 8. DVDビデオを楽しむ 9. ゲームを楽しむ 10. 英語や資格の学習 11. 子供の教育 12. 家計簿
- Q16. インターネットの利用状況は？
1. 自宅のみで利用 2. 勤務先のみで利用 3. 自宅・勤務先の両方で利用 4. いずれでも利用していない
- Q17. インターネットを1カ月にどれくらい利用しますか？
1. 1~5時間 2. 5~10時間 3. 10~25時間 4. 25~50時間 5. 50~100時間 6. 100時間以上
- Q18. インターネットのアクセス方法は？ (複数回答可)
1. ダイヤルアップ (アナログ回線) 2. ダイヤルアップ (ISDN) 3. ISDN常時IP接続 4. 専用線 5. ケーブルテレビ 6. ADSL 7. 携帯電話・PHS
- Q19. インターネットを何に利用していますか？ (複数回答可)
1. 仕事に必要な情報収集 2. 趣味 3. 友人付き合い 4. ネットビジネスに従事している 5. その他 (具体的に)
- Q20. インターネットに関するどのような情報に興味がありますか？ (複数回答可)
1. ネットビジネス全般の動向 2. ネットコンテンツ 3. パソコンやネットの利用法 4. パソコンなどの機器 5. ブラウザなどパソコン操作法 6. 電子メールの操作法 7. ホームページ作成法 8. ネット通販 (EC) 9. オンライン証券取引 10. オンラインバンキング 11. BioB (企業間の電子商取引) 関連情報 12. ネット関連企業情報 13. ネット関連の技術情報 14. プロバイダや高速通信などネット接続環境 15. その他 (具体的に)
- Q21. インターネットの記事を読む目的は何ですか？ (複数回答可)
1. ビジネスに生かしたい 2. 上手にネットを使いこなせるようになる 3. 流行情報のひとつとして知識を得るために 4. 商品購入などの参考にするために 5. その他 (具体的に)
- Q22. 今月号の誌面について、ご感想をどうぞ
(誌面に掲載させていただくことがあります。)



7月号臨時増刊号

発行人 田中 元
編集長 空閑洋治
編集委員 市川哲男
主任記者 西村浩之
宮島松美
稲毛彌子
製作進行 高松有希子
アートディレクター 布施信二
デザイナー 保坂一彦 深沢加奈
藤井真正 岩中伸二
齋藤珠美 栗林孝之
木村隆介 島津治太郎

発行 日経ホーム出版社
〒107-8406 東京都港区赤坂6-1-22
Tel 編集部 03-5411-3064
販売部 03-5411-3050
広告部 03-5411-3060

印刷・製本 大日本印刷株式会社

▼2003年には家中の家電がつながり、どこにいても情報を共有できるようになるという。便利どころが、アナログなはずの家族の絆がデジタル機器で保たれるようになるのは、ちょっと寂しい。(稲毛)

▼社長が定年が35歳という会社もあった。ITベンチャーの若さには驚かされ、夢を語る彼らに共感できる部分も多かった。ただ、まともな電話応対ができない会社もあり、ちょっとがっかりした。(西野)

▼ECサイトの取材で印象的だったのは、店主の商品に対する強い愛着だ。まるで自分の子供について語るように商品への愛とこだわりを語る。ネットビジネスに「愛」は不可欠なと感じた。(市川)

▼ファンダンゴでネット屋敷する吉本興業。大阪本社を取材後、ブランド花月の袖に、満員の観客がコテコテギヤグにドットとわく。88年増った、吉本コンテンツの原点を見た気がした。(宮島)

▼ネットビジネスといっても、その範囲は広い。今回はその中から特に注目の分野に絞って特集を組みました。ネットバトルという言葉も聞かれますが、かつ消えつつ結びのダイナミズム自体には、期待すべき点が多いと思います。(空閑)

編集部から

毎月4日発売 8月号は7月4日発売

日経トレンディ

No. 169

2000

臨時増刊号

2000年(平成12年)7月25日 発行 通巻69号
印刷局 株式会社印刷局 第二印刷部 印刷

発行人 田中 三
編集長 中村 洋治

発行・発売 日経ホーム出版社◎

〒107-8408 東京都港区赤坂8-1-22
電話 編集部 03・5411・3064 販売部 03・5411・3030

SILENT
SMOKE.



定価550円

本体524円

雑誌17102-7
©-2000.8/17

Printed in Japan

大日本印刷株式会社

T1117102070554



ゲーム機

プレステ2、ドリキヤス、64DD… ネットと融合し顧客拡大狙う

「モードの爆発的な普及に象徴されるネットワーク時代を迎え、テレビゲーム業界もネットワークへの対応に積極的に取り組んでいる。現行のほとんどの機種、あるいは近い将来に発売が予定されているすべての家庭用ゲーム機がネットワーク機能を備えている。

ゲーム機のネットワーク化における各社の狙いは様々であるが、大きく二つに分けられる。一つ目は、ゲームとネットワークを融合させ、従来のゲーム機では実現し得なかった新しいエンターテインメントが創造される環境を作り出すこと。二つ目は、パソコンやPDAと同様のインターネットやメール機能を装備することで、これまではゲーム機に興味を抱いていなかった層を新たな顧客として取り込むことだ。

ゲーム機がネットワーク機能を持つことは、ユーザーにとってもメリットが大きい。まずは複雑な設定や操作をすることなく、簡単にインターネットでできる利便性だ。そして、パソコンと比べると、大幅に手ごろな値段で購入できる低価格さだ。プレイステーション2をはじめとする現行の家庭用ゲーム機を中心に、それぞれのネットワーク機能と展開されるサービス、そして各企業のこれからの戦略を探った。

ブロードバンド時代の「標準」めざすプレステ2

一刻も早いネットワーク対応を望ま

れているのが、プレイステーション2（PS2）だろう。発売元のソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）では、PS2の発売に際し、ビット配信ビジネス（e-Distribution）の構想を明らかにしている。大容量データの高速配信が可能なメディアのひとつであるCATV網を利用し、ゲーム、映画、音楽などのデータをPS2に配信する新しいビジネスだ。2001年に予定されているサービス開始に合わせ、大容量ハードディスクと、PS2とケーブルモデムを接続する専用アダプタが発売される予定だ。

PS2はUSBやIEEE1394端子を標準で搭載しているから今すぐにもモデムなどの周辺機器を発売し、インターネットに対応することは可能だ。しかし、SCEは今のインターネットよりも、ブロードバンド時代を見据えた新しいネットワークビジネスの確立を目指している。SCEでは、このビット配信ビジネスをPS2の付加価値的なサービスではなく、CD-ROM、DVD-ROMに匹敵するもう一つのメディアとして考えている。競合他社に先駆け、ソフトウェアのオンライン配信ビジネスを確立し、その市場でもトップの地位を獲得する狙いなのだ。加えて、SCEは、PS2フォーマットのライセンス供与と主要半導体の外販ビジネスを行うと発表。PS2がデジタルテレビの中に組み込まれるこ

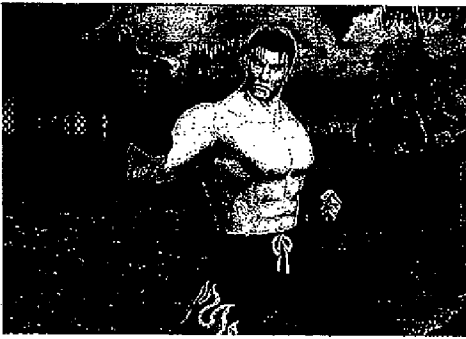
ともありえる。そうして、ブロードバンド時代のエンターテインメントの標準フォーマットになることが目標だ」（SCE広報部・福永滋一氏）。

ビット配信ビジネスは来年から開始されるが、その時点ではSCEが必要とするデータ送信能力を持ったCATV局は少なく、ごく一部の地域でのスタートが想定されている。国内のネットワーク・インフラの整備が急速に押し進められる。その牽引役にもなれば、とも思う（同）。

多角的にネットに取り組み ドリキヤスト陣営

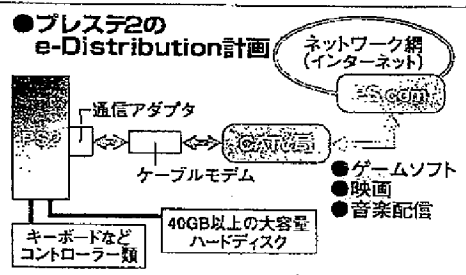
現行のゲーム機の中で、最も積極的にゲームとネットワークの融合を実現しているのが、セガ・エンタープライゼスのドリキヤストだ。ドリキヤストは家庭用ゲーム機の中で、初めて標準でモデムを搭載したマシン。パッケージには専用のブラウザとメールソフトが同梱されており、購入したその日からインターネットを楽しむことができる。そうした利便性に加え、展開されているネットワークゲームのサービスも魅力的だ。バズルゲーム「チューチューロケット」では、家庭用ゲーム機では史上初となる日米間のユーザーの同時対戦サービスを実現。またトランプや麻雀などが楽しめる「あつまれ！ぐるぐる温泉」

プレイステーション2
ソニー・コンピュータエンタテインメント/
発売中/3万9800円



③ビット配信ビジネスでは、PS2のソフトが家庭にいながら短時間でダウンロード購入できる。写真は「鉄拳タッグトーナメント」(ナムコ)

⑤PSソフトが購入できるサイト「PlayStation.com (Japan)」のiモード上でのオープンも予定されている

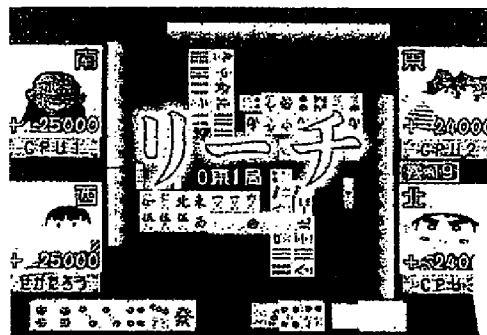


https://www.jp.playstation.com/



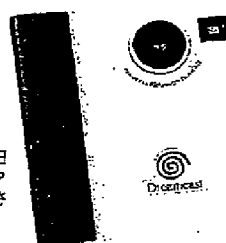
Comers and Goners.

ネットワーク対応のRPG「ファンタジー・ストーリーライン」(セガ)世界の人々を遊べる自動販売機を持つ



「あつまれ!ぐるぐる温泉」(セガ)のネットワーク対戦プレイを、これまでにのべ100万人のユーザーが体験した

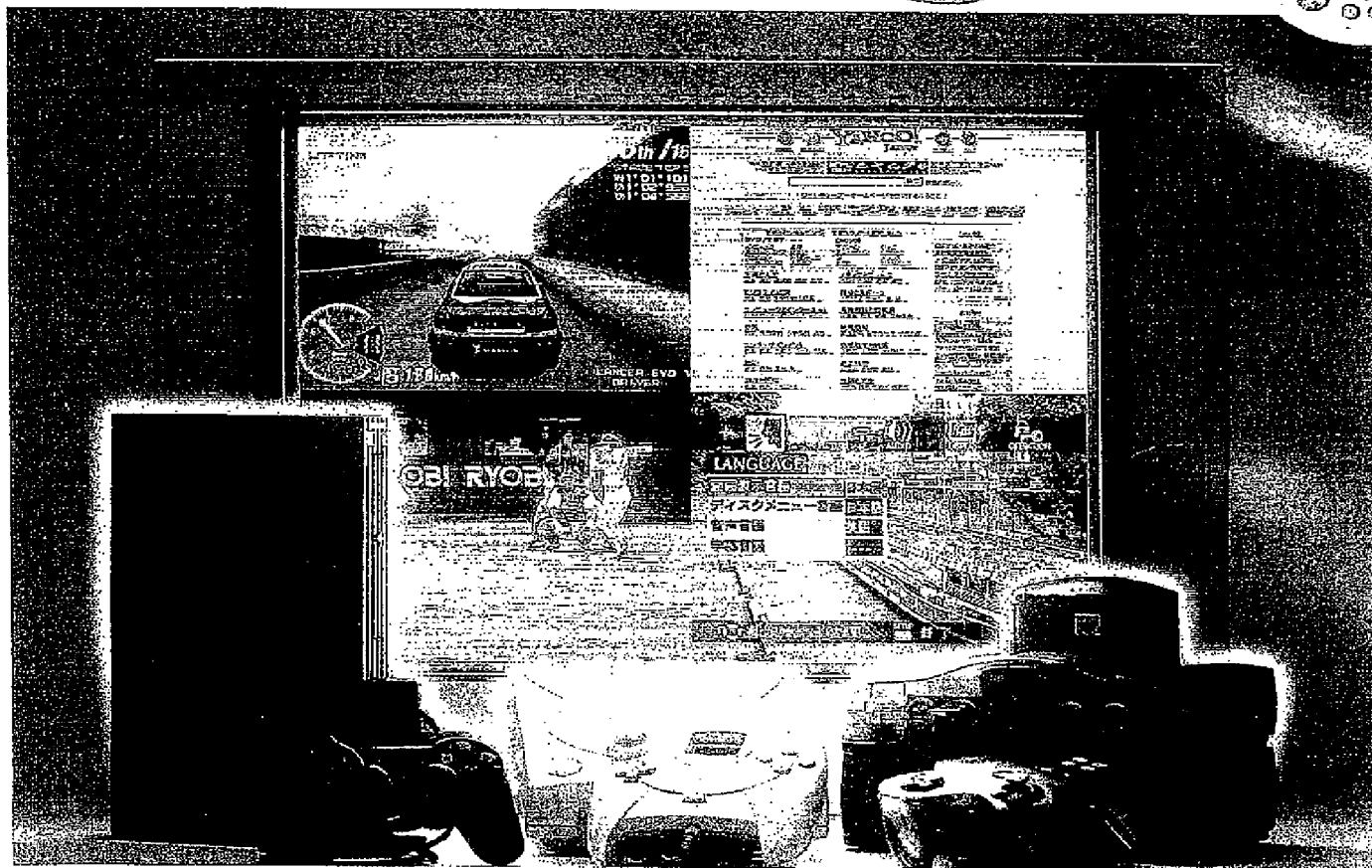
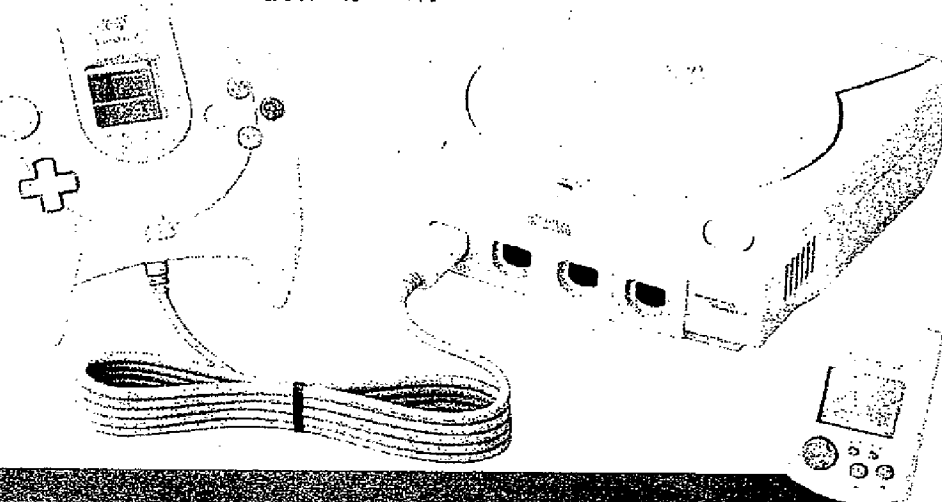
「ドリームアイ」本体(発売日未定)。ケーブルモデムやMP3プレーヤーの発売も予定されている



ゲームにこだわらない周辺機器の販売やサービス展開にも積極的だ。専用デジタルカメラ&ビデオ「ドリームアイ」を接続すれば、ドリームキャストをテレビ電話としても利用できる。ドリームキャスト向けのネットワークサービスを提供するイサオと米岡イノメディアとの3社共同で、ドリームキャストをインターネット・電話として利用できるサービスもこの夏から開始される。時期は未定だが、通信カラオケ「セガカラ」を利用したホームカラオケサービスの運営も予定されている。

「ゲームにこだわらない周辺機器の販売やサービス展開にも積極的だ。専用デジタルカメラ&ビデオ「ドリームアイ」を接続すれば、ドリームキャストをテレビ電話としても利用できる。ドリームキャスト向けのネットワークサービスを提供するイサオと米岡イノメディアとの3社共同で、ドリームキャストをインターネット・電話として利用できるサービスもこの夏から開始される。時期は未定だが、通信カラオケ「セガカラ」を利用したホームカラオケサービスの運営も予定されている。

セガ・エンタープライゼス/発売中/1万9900円



©ナムコ ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,2000 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1999 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998,1999

ワンダースワンは 低価格モバイル機

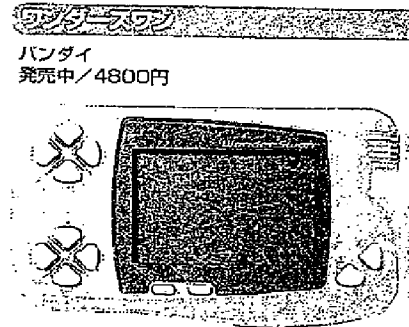


携帯用ゲーム機としては初めてインターネットに対応するのが、バンダイのワンダースワンだ。近々NTTドコモから発売される予定の専用ユニット「モバイルワンダーゲート」を介して携帯電話とワンダースワンを接続すれば、ホームページ閲覧やメールが利用できる。つまり、ワンダースワンは低価格のモバイル端末に変身するのだ。

魅力は価格面だけではない。専用のブラウザは、画像の表示／非表示の切り替え機能を持ち、受信するデータはいったん専用のサーバーを介し、ワンダースワン上で見やすいよう最適化されるなど、低価格機ながらも、見やすさ、使いやすさへの細かい配慮が行き届いている。

ワンダーゲート発売後は、ネットワーク対応のゲームも発売していく。例えばRPGなら追加シナリオをダウンロードできるサービス、アクションやスポーツゲームなら自分のハイスコアをアップロードし、全開のライバルとスコアを競い合えるランキングなどのサービスが予定されている。

またユーザーがパソコン上で自由にワンダースワン向けのゲームを開発できるキット「ワンダーウィッチ」も発売。作成したゲームは、インターネットを通じて配信などの楽しみ方ができる。ゲーム全体がネットワークに向かっている。この動きの中で、他社より一歩でも一歩でも先に行くことが大切。ネットワークで広がる遊びには、すべてトライアルしていくつもり」（バンダイのコンシューマ事業部・梅田昌

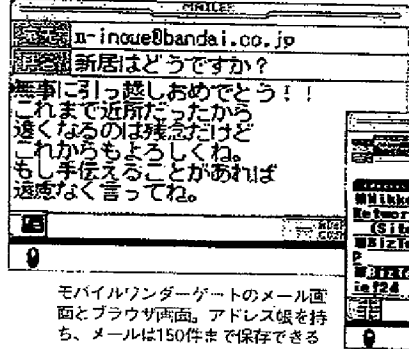


ワンダースワン
バンダイ
発売中／4800円

入門機としてモバイル ニンテンドウ64DD

任天堂のニンテンドウ64は、拡張ユニット64DDを中心とした「ランドネットキット」を利用することで、ネットワークへの接続が可能になる。

64DD本体とカートリッジ形式のモデム、ゲーム6本と1年間のプロバイダ利用料などがセットになったこのキットは、任天堂とリンクルが共同で設立したランドネットメディアから販売されている。モデムの通信速度は28800bpsと決して速いとはいえないが、プロバイダが決まっている分、ネットワークへの接続は、複雑な設定が必要なく非常に簡単で、専用コントローラーでの文字入力や操作も分かり



モバイルワンダーゲートと携帯電話を接続したワンダースワン。価格は未定

モバイルワンダーゲートのメール画面とブラウザ画面。アドレス帳を持ち、メールは150件まで保存できる

マイクロソフトも 自家ゲーム機開発

これから発売予定のゲーム機の中で、インターネットの入門機として活用している人が多い」とランドネットメディア広報の塚本裕子氏。最大5人分のメールアドレスが取得できるなど、ファミリー層を意識したサービスも実施している。

また独自コンテンツの運営にも積極的だ。現在は、みんなが参加できる楽しいウェブサイトをテーマに、優勝者に10万円が贈られるホームページ作成コンテストを開催中だ。

加えて、ファミコンの名作ソフトのオンライン販売など、今後も様々なサービスが予定されている。

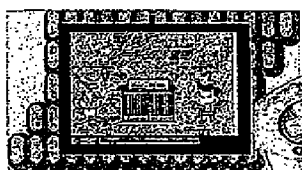
これから発売予定のゲーム機の中で

ワンダースワン (+モバイルワンダーゲート)	プレイステーション2	X-Box	ゲームボーイアドバンス	携帯電話一体型ゲームボーイ
バンダイ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	マイクロソフト	任天堂	任天堂
2000年開始予定	2001年開始予定	2001年開始予定	2000年冬開始予定	2001年開始予定
購入	購入	未定	未定	未定
●ワンダーゲート ●携帯電話 (PHS)	●ケーブルモデム ●専用アダプタ (PS2とモデムを接続) ●大容量ハードディスク	ケーブルモデム	●モバイル対応アダプタ ●携帯電話	なし
携帯電話回線を介して接続	ケーブルモデムを使い、CATV回線を介して接続	●イーサネットケーブルモデムに接続し、CATV回線を介して接続 ●内蔵の56Kモデムで電話回線を介して接続	携帯電話回線を介して接続	次世代携帯電話規格IMT-2000の回線を介して接続
●ワンダースワン本体／4800円 ●ワンダーゲート／価格未定	●PS2本体／3万9800円 (ケーブルモデムほか、通信接続機器は本体と別売り・価格未定)	●X-Box本体／価格未定 (ケーブルモデムほか、通信接続機器は本体と別売り・価格未定)	●ゲームボーイアドバンス本体／価格未定 ●モバイル対応アダプタ／価格未定	●本体／価格未定
ゲームとブラウジング利用の場合は契約は不要	未定	未定	未定	未定
●携帯電話の通信料金●プロバイダごとの使用料金 (メール利用の場合)	未定	未定	未定	未定
通信カートリッジ	大容量ハードディスク	ハードディスク (本体に内蔵)	未定	未定
未定 (PDC接続の場合9600bps)	未定	100Mbps	未定	未定
NTTドコモとの契約	未定	未定	未定	未定

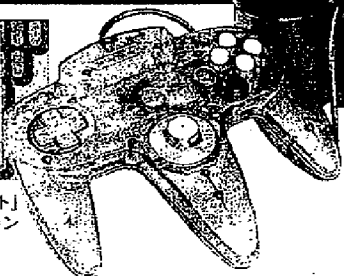
Comers and Goners.



ランドネットキットには他にネット専用ソフト、マウス、メモリー拡張パックが含まれる



専用ソフト「マリオアーティスト」で作成した作品のオンラインコンテストもある

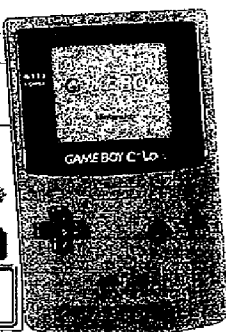
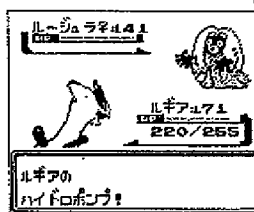


64DD(ニンテンドウ64)

ランドネットディディ
発売中/会員にレンタル(下表参照)

任天堂
2000年冬発売予定/価格未定

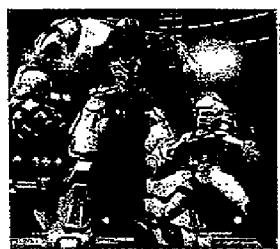
ゲームボーイアドバンスは、携帯ゲーム機・ゲームボーイの次世代機。32ビットCPUを中心に設計された高性能を誇り、専用アダプタを介し、携帯電話からインターネットへと接続する機能を持つ。発売は2000年冬を予定している。



任天堂の狙いは、ネットワークとの融合で、新しい面白さを持ったゲームを創造することにある。同社の山内溥社長は「国内ゲーム市場は十分な状況ではない。ゲームの質的変換が必要だ。ゲームボーイアドバンスの発売は、その危機意識の表れだ」と話す。具体的には、ネットワークに対応した「ポケモンモンスター」の新作が登場しそうな見込みだ。

また、高速マルチメディア通信のできる次世代携帯電話機に、ゲームボーイアドバンスの機能を組み込んだタイプの機種も、2001年の発売に向けて開発中という。

パソコン界の雄・マイクロソフトは自ら設計、開発したゲーム機「X・BOX」を2001年の秋に発売する予定だ。



X-Box
マイクロソフト
2001年秋発売予定/価格未定

5月にアメリカで開催された世界最大のゲームショー「E3」ではX・Boxのデモ映像が公開され、その描画能力の高さが話題を呼んだ。デモ画面は「E3」でのブース

ネットワークに対応したゲーム機(予定を含む)

ハード名	ドリームキャスト	64DD(ニンテンドウ64+64DD)
メーカー	セガ・エンタープライゼス	ランドネットディディ
サービスの実施	実施中	実施中
入手方法	購入	会員へのレンタル
インターネットとの接続に必要な機器	なし	ニンテンドウ64モデム
インターネットとの接続方法	内蔵モデムを使い、電話回線を介して接続	カートリッジ形式のモデムを使い、電話回線を介して接続
ネットワーク接続に必要な初期投資(通信事業者との初期契約費用は除く)	●ドリームキャスト本体/1万9900円	●ニンテンドウ64本体/1万6800円 ●64DD本体/月額2500円(貸し出しにニンテンドウ64本体も含む場合は月額3300円のみ)
サービスに必要な契約	任意のプロバイダとの契約	ランドネットとの契約
通信費用	●電話回線の使用料金●プロバイダごとの使用料金(セガが推奨するisao.netの場合、月額1980円で接続時間の上限なし)	●電話回線の使用料金(ランドネットがプロバイダ業務も担当、接続時間の上限はなし)
ダウンロードデータの保存メディア	ビジュアルメモリ	バックアップディスク
データの転送速度	33600bps	28800bps
通信サービス運営主体	isao.net	ランドネットディディ